Magical
PlayStation
高校野球シミュレーション
'98
YEAR
甲子園
Official
©1998魔法株式会社

このたびは、魔法株式会社の「'98 甲子園」をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。
プレイ前にこの解説書をお読みいただき、正しい使用方法をお知りいただきますと、より一層ゲームをお楽しみいただくことができます。
また、プレイステーション本体のお取扱いについては、本体付属の取扱説明書をご覧になってください。
なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

もくじ

For Japan Only
プレイヤー 1~2人
メモリーカード 3~ ブロック

SLPS 01204

ゲームのはじめ方

「'98 甲子園」のディスクをプレイステーション本体にセットして、電源を入れてください。ムービーデモの後、タイトル画面になります。
タイトル画面でSTARTボタンを押すと、ゲームモードを選択する画面になります。

モード選択

大会モード

全国4129校から1校を選び、練習でチームを育成し3年間で春,夏の大会の連覇を目指す、育成シミュレーションモードです。(→P.4)

対戦モード

自由に選んだチームや大会モードで育てたチーム同士で1試合だけ対戦するアクション野球モードです。(→P.3)

サウンド

ステレオ音声出力かモノラル音声出力かを選んでください。

基本的なコントローラの操作方法

対戦モード

1試合だけの対戦プレイをするモードです。
○ボタンで変更する項目を決定した後、方向キーの左右で内容を変更してください。もう1度○ボタンを押すと決定です。
試合中の操作方法は大会モードと同じです。(→p.15～20)

プレイヤー

●MAN VS COM：コンピュータとの対戦
●MAN VS MAN：2人での対戦
●COM VS COM：コンピュータ同士の試合を観戦
（COMはコンピュータの略称）
2人でプレイするときには、コントローラが2個必要です。

チーム

●全国から

操作する高校を全国4129校の中から選択します。選択の方法は大会モード と同じです。(→p.4)

●データロード

大会モードで使用したチームのデータをロードします。データロードの方法は大会モードと同じです。(→p.4)

●ランダム

コンピュータがランダムに選んだ高校を使用します。強さを3段階の中から選ぶことができます。

大会モードで育てたチームを持ちよって友達と対戦すれば、白熱した試合になること間違いなし！

先攻・後攻

先攻・後攻を選択します。

球　場

球場を選択します。学校球場を選ぶと5回までの試合になります。

以上4つの項目を設定した後、決定にカーソルを合わせて○ボタンを押してください。
ユニフォームを自分の好みに作り変えて試合にのぞむことができます。操作方法は大会モードと同じです。
(→p.7)

大会モード

ゲームの目的

新入生となって野球部に入部し、チームを全国大会制覇へと導くことが目的です。
練習や練習試合でチームを育成し、個々の選手の能力を把握してチームを強化していってください。
高校球児として入部から引退までにどんな道のりを歩むかは、あなた自身の手にかかっています。

高校選択

「はじめから」を選択すると、プレイヤーが入学（操作）する高校を選びます。

●選択項目

1. 所在地区
2. 所在県
3. 高校名

方向キー上下	カーソルの移動
左右	ページ送り、戻し
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
R1ボタン	カーソル移動速度アップ
L1ボタン	カーソル移動速度ダウン

データロード

「つづきから」を選択すると、以前にセーブしたチームデータを使ってゲームを開始します。使用するメモリーカードとデータを選択し、○ボタンを押すとデータがロードされます。

・対戦モードでも大会モードのデータをロードすることができます。
・対戦モードの結果は、大会モードに影響しません。

データをロードするためには、プレイステーション用メモリーカード（別売）が必要です。メモリーカード差込口1またはメモリーカード差込口2にメモリーカードを差し込んでください。

大会モードをはじめるにあたって

名前の設定

主人公と自校の名前（および読み方）を設定します。

方向キー：カーソル移動、音程スイッチの上下動、誕生日の数字増減
○ボタン：決定、１音発声
×ボタン：１つ前の文字を削除、誕生日入力の取り消し
△ボタン：漢字変換、連続発声
□ボタン：終了

名前入力

キーボード部でひらがなを入力し、△ボタンを押します。次に、変換候補の中から入力する文字を選んでください。ひらがな（カタカナ）を入力したい場合でも、△ボタンを押してください。
変換候補の中にひらがな（カタカナ）があります。

読み変更

キーボード部でひらがなを入力してください。

音程変更

音程を変えたい文字の下の音程スイッチを選んで方向キーの上下で変えてください。○ボタンで１文字ごとに、△ボタンで連続して発声します。
思うような発音になるように設定してください。

誕生日入力

主人公の名前を入力する時に、誕生日を設定することができます。
誕生日はバイオリズム等と関係してきます。（→p.10）

終　了

名前の設定を終了します。

マネージャー

マネージャーは連絡事項を報告してくれるほか、練習の後などに選手の能力や体調についてコメントしてくれます。なおマネージャーのコメントはR１ボタンを押すことで早送りすることができます。

尾瀬　綾菜

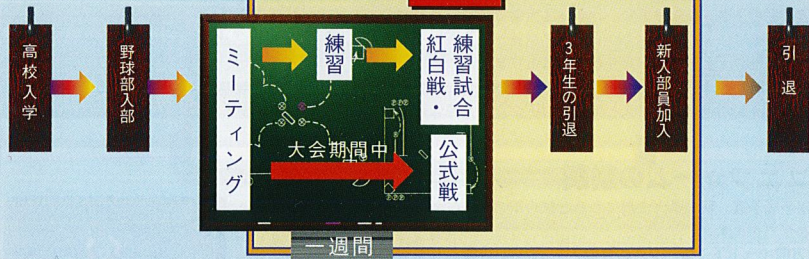
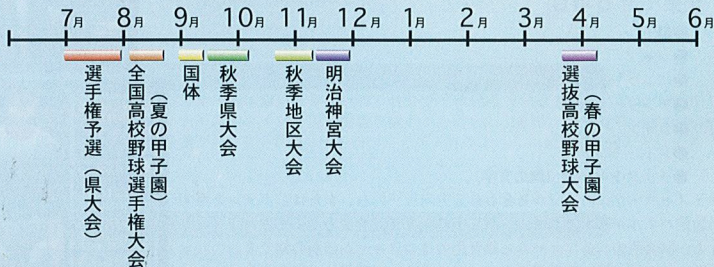
参考になる意見を言うから、しっかり聞いてチーム管理に役立ててね！
綾菜

大会モードの流れ

高校入学 → 野球部入部 → ミーティング → 練習 → 練習試合・紅白戦 → 3年生の引退 → 新入部員加入 → 引退

大会期間中 → 公式戦

一年間

一週間

全国大会は夏の選手権大会と春の選抜大会の年２回行われます。
選手権全国大会に出場するには選手権県大会で優勝しなければなりません。
春の選抜に出場するには秋季地区大会で好成績を収める必要があります。
また、秋季地区大会に出場するには秋季県大会で上位入賞しなければなりません。

秋季地区大会への出場基準は県によって異なります。選抜の出場校は地区大会の成績を参考に、選考委員が決定します。

この他に公式戦としては、国体、明治神宮大会があります。
国体出場校は夏の選手権全国大会の成績を基準に選考されます。
明治神宮大会は全国の秋季地区大会の優勝校が集まる大会です。

大会のルール

●選手権予選、秋季県大会、秋季地区大会ではコールドゲームの設定があります。
●５回までに１０点差、７回までに７点差がつくとコールドゲームとなります。
●その他の大会ではコールドゲームはありません。
●延長戦は１８回までです。１８回で勝負がつかない場合は再試合となります。
●大会メンバーが怪我によって９人以下になった場合には棄権、不戦敗となります。

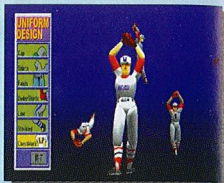
ユニフォームの新調

選手権予選、秋の県大会前になると試合用のユニフォームを新調することができます。

方向キー上下	：カーソルの移動
左右	：項目の変更

変更できる項目

●帽子
●シャツ
●パンツ
●アンダーシャツ
●ライン
●ストッキング
●チェストマーク（胸の文字）

チェストマークにカーソルを合わせて方向キーの右、または○ボタンを押すと設定パネルが表示されます。胸文字の色と文字を決めてください。
なお、試合用のユニフォームと練習用のユニフォームは別の物です。
練習・紅白戦の時は練習用の白いユニフォームを着用します。

キャプテンの役割

全国優勝までの長い道のりを勝ち抜くためには、厳しい練習に耐え、部員全員が個人の長所を生かし、短所を補い合って大会を勝ち進んでいかなければなりません。
この中でも部員全員の特徴や体調をきっちり把握し管理する、優秀なキャプテンの存在が重要になります。病気休養中の監督にかわって、キャプテンは日常の練習内容を決定したり、週末の練習試合を組んだり、試合のオーダーを考えるといった仕事を行います。

1.自分のチームにどういう選手がいるのかを把握しよう！

人それぞれ向き不向きってものがあるものよね。それを見分けるのが紅白戦よ。この選手は肩が強いけど足は遅いからキャッチャーにすれば長所を生かせるはずだとか、試行錯誤を楽しみながら紅白戦をくりかえしてね。紅白戦で選手1人ひとりの特徴をつかんだら、次はそれをもとにして理想的なチーム像を頭の中でイメージするの。そのイメージが大切よ。それに合わせてだれがどんな練習をするのかを決めていくことになるからね。

2.理想のチーム像に近づけていこう！

ばくぜんと練習していてもけっしてチームは強くならないわ。自分がどういうチームを作っていくべきかを、常に頭に入れておかなきゃ。チームのタイプも何に重点を置くかだけじゃなくて、レギュラーメンバーが集中的に練習したり、選手全員が1人1つずつ長所を持つことができるような練習計画を組んだり、考えることはいろいろあるはずよ。

3.トライ＆エラーを重ねて最強のチームを目指せ！

練習試合はチームの実力をためす絶好の機会よ。守備型のチームにしたつもりが、強力打線を誇る相手の鋭い当たりを前にして、球は弾くし、トンネルするしってこともあるかもね。思い通りに選手が成長しているか、最初に思い描いたチームに近づいているか、実戦で確認するのを怠っちゃだめよ。そして1番重要なのは最初にイメージしたチーム像が本当に最善なのかをもう1度見つめ直すこと。試合をくり返すうちに、意外に打球に対する反応が速いなとか、各選手の細かなところまでわかってくるはずよ。そんなときは紅白戦に戻って確かめてみて。

綾菜

ミーティング

各週のはじまりにはミーティングがあります。ミーティングはマネージャーの連絡事項の報告から始まります。マネージャーの報告が終了すると、キャプテンが決定した今週の練習、および週末の予定を発表します。

進行

ミーティングを終了し、時間を進行させます。

日程

今月の日程が表示されます。
大会期間中は現在参加中の大会のトーナメント表が表示されます。方向キーの左右で、トーナメント表をスクロールさせることができます。

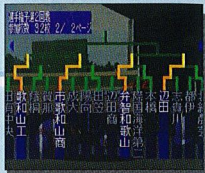
成績

チームの通算成績および部員の通算成績などを見ることができます。
L１ボタン：個人データに切り替え
R１ボタン：チームデータに切り替え

●個人データ

データを見たい選手にカーソルを合わせ、○ボタンを押すとその選手の通算成績、紅白戦をもとに測定された能力値、およびバイオリズムが表示されます。方向キーの左右で見たい選手を変更できます。

●チームデータ

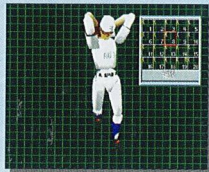
チーム通算成績、大会成績が表示されます。
方向キーの左右で記録を見たい大会を選んでください。
方向キーの上下で記録の表示されている画面がスクロールします。

●バイオリズム

選手の身体（青）、感情（赤）、知性（緑）の波を表しています。バイオリズムは誕生日等が影響しています。

バイオリズムって、つまり調子よね。バイオリズムが低いときは試合でも実力が発揮できないし、練習してもあまり効果はあがらないわ。

綾菜

エディット

モーション（投手の投球フォーム、ボールの握り）、校旗、校歌をエディットすることができます。（→p.21～27）

エディットって一般的には「編集する」という意味だけど、このゲーム内では「自分の好きなように手直しすること」っていうような意味で使われてるの。

綾菜

セーブ

データをセーブします。

使用するメモリーカードとデータを選んでください。「データなし」を選ぶと、新たにセーブデータを作って保存します。過去にセーブしたデータを選ぶと、選んだデータを消して上書きします。

データをセーブするためには、プレイステーション用メモリーカード（別売）が必要です。
メモリーカード差込口１またはメモリーカード差込口２にメモリーカードを差し込んでください。
「'９８甲子園」のデータセーブには、メモリーカードの空きが、１校につき３ブロック必要です。

練習

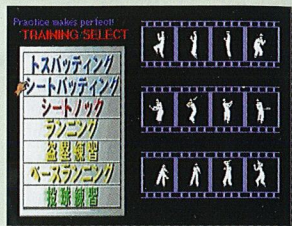
練習は全部で７種類です。１つ１つがミニゲームになっていて、練習をうまくこなすかどうかで成長度合いが変わります。

最初主人公はキャプテンではないので練習内容、参加選手を決めることはできません。

しかし、ストーリー進行上で主人公がキャプテンに就任することがあります。キャプテンになると、練習内容と練習参加選手はあなたが決めることになります。

どのような練習を組み、どの選手を参加させるかは、あなたがこれからどういったタイプのチームを作り上げようとしているかに全てがかかっています。

決められた期間の中でいかに効率の良い練習をするかが重要となります。

操作方法は基本的に試合の時と同じです。（→p.15～20）

トスバッティング

★参加人数６人

方向キー：スタンス移動
×ボタン：スイング

1人２球ずつ、トスアップされたボールをマスコットバットで打撃します。

基礎的な練習なのでバッティングがあまり得意でない選手でも確実な効果が望めます。

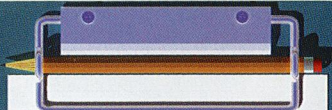
練習で使うマスコットバットは芯の部分が赤く印されていて、その赤い印（芯）に当てることが大切です。

シートノック

★参加人数９人

Ｒ１ボタン：１塁送球
Ｒ２ボタン：２塁送球
Ｌ１ボタン：３塁送球
Ｌ２ボタン：本塁送球

投球、捕球は操作できません。

走者、アウトカウントが設定されて、コンピュータが自動的に投球、打撃、捕球を行います。状況に応じて的確な送球を行ってください。守備の能力が全般的にアップします。

足だけが速くって他の能力はさっぱりっていう選手がいるのよね。このままじゃ代走要因としてしか彼の生きる道はないわ。それもいいかもしれないけど、でもわたしレギュラーメンバーにまじってノックに参加すればいいと思うの。足が速くてもともと守備範囲が広かったんだから守備でも目を見張る活躍を見せるはずよ。切り札の代走で得点に絡んだ後、その裏の守りでファインプレー、なんて活躍をみせるかもね。

綾菜

ランニング

★参加人数６人
ダイヤモンドを２周、ランニングします。Ｌ１ボタン，Ｒ１ボタンを交互に押すと選手が走ります。
足腰を鍛え、下半身を強化することが投手のスタミナをつけるのにもつながります。

シートバッティング

方向キー：スタンス移動
×ボタン：スイング

★参加人数６人
走者、アウトカウントが設定されて、状況に応じたバッティングをします。
実戦的な練習なので難しい反面、得るものも大きいはずです。

投球練習

方向キー：カーソル（画面には表示されません）の移動
△ボタン：ストレート系
□ボタン：カーブ系
○ボタン：シュート系
×ボタン：フォーク系
（右投手、センター方向からの視点時）

★参加人数　投手１人
捕手がミットを移動させるので、それを狙って投球します。投手としての実力が底上げされます。
練習途中でセンター方向からの視点から、バックネット側からの視点に切り替わります。

シートバッティング、シートノック、ベースランニングは、１プレイ（１人の打者の打席）が終了するごとに設定される走者、アウトカウントが変わります。
常に何塁にランナーがいるのか、何アウトかをチェックしてプレイしてください。

わたしのチームのエースって頼りがいがなかったのよ。どんどん三振が取っていけるわけじゃないし、当然強い打球が野手の間に飛んでいくことになるのよね。
そこでレギュラーを絞って徹底的に守備練習をしてみたの。鉄壁となった守備陣は、エースに本来の実力以上の力を発揮させたわ。
それが消極的だと思うなら、点を取られるのを覚悟の上でそれを上回る得点を叩き出す強力打線を育ててみるのもいいかもね。そのためにはもちろんバッティング練習が効果的よ。
素直にエースが投球練習することばかりがチームの強化につながるわけじゃないのよね。　綾菜

盗塁練習

★参加人数６人

Ｒ１ボタン：リード、進塁
Ｌ２ボタン＋Ｒ１ボタン：帰塁

投手のモーションを盗んで走者を走らせ、盗塁を成功させます。
足が遅くてなかなか上手く練習をこなせない場合は、ランニングからはじめた方が良いでしょう。

ベースランニング

★参加人数６人

Ｒ１ボタン：１塁走者リード、進塁　Ｌ１ボタン：３塁走者リード、進塁
Ｒ２ボタン：２塁走者リード、進塁　Ｌ２ボタン+各ボタン：各走者帰塁
△ボタン：ヒットエンドラン（スタートの準備）

走者、アウトカウントが設定されて、コンピュータが自動的に投球、打撃を行います。状況に応じて的確な走塁を行います。足の速さだけでなく、瞬間的な判断力が必要とされます。

怪我

個人能力をアップさせる練習は強いチーム作りのためには不可欠ですが、練習による疲れが溜まると怪我が起こりやすくなります。
怪我をした選手は練習や試合に参加できなくなります。選手の怪我はチーム力の低下につながりますし、あまり怪我人が増えると、練習に必要な人数がそろわなかったり、試合のオーダーが組めなくなります。
もし、公式戦当日に９人の選手がそろわない場合は棄権、不戦敗といった最悪の事態にならないとも限りません。
どの選手が怪我をしているかは個人データ画面（→p.9）に表示されます。

紅白戦

直前におこなっていた試合がVTRに収録されています。
マネージャーが再生するかどうか聞いてきますので、「はい」を選ぶと試合を見ることができます。
紅白戦は自チームを２チームに分けて戦います。
選手操作は自動で行われ、プレイヤーは選手やポジションを交代する以外、いっさい操作できません。
延長なしの５回までの試合です。
紅白戦をすることで個人データ画面（→p.9）の能力測定値が更新されます。
なお、紅白戦の結果は記録としては残りません。

SELECTボタン　：選手交代（紅軍）
STARTボタン　：選手交代（白軍）
Ｌ２ボタン＋Ｒ１ボタン：紅白戦ＶＴＲの再生終了

練習試合

他の高校との対外試合です。延長なしの5回までの試合です。操作方法（→p.15～20）

・大会１週間前になると、コンディションを整える必要があるため、練習、紅白戦、練習試合はできなくなります。
・夏の甲子園に出場できなかった場合は、８月に１週間の合宿を行います。
合宿では通常の時と違い、毎日異なった練習を選ぶことができ、濃密な時間を過ごすことになります。甲子園に出場できなかった悔しさを合宿の練習にぶつけてください。
・オフシーズン（１２月から２月までの３ヶ月間）になると、練習試合ができなくなります。

真紅の優勝旗を手にするために

1.

ガンガン打って打ちまくる。少しくらい点を取られても大丈夫。
そんな爆発的な**攻撃力**を持ったチーム。

ヒット性の当たりも全てアウトにしてしまう。外野の奥深くから矢のような送球でホームイン直前のランナーを刺して観客をアッと言わせる。そんな**守備力**重視のチーム。

バットに当てるのが精一杯。外野どころか前にすらボールが飛ばない、才能に恵まれた１人のエースがチームを支える**投手力**中心のチーム。

盗塁、セーフティ・バントに、ヒットエンドラン。多彩な攻撃パターンでチャンスを最大限得点に結びつける**機動力**のチーム。

２点取られたら３点、３点取られたら４点取って勝つ。走・攻・守、３つを兼ね備えた**バランス**のとれたチーム。

素質ある選手に恵まれさえすれば、どのようなタイプのチームにでもすることができます。あなたのアイデアと工夫で、今までに無かったようなチームを作り上げましょう。

2. **頭脳戦略**も大きな鍵となってきます。

対戦モードであらかじめ試合をしておけば、ライバルチームの特徴がつかめ、有利な試合運びが可能になるでしょう。その上で、自分のチームのピッチャーが何点取られそうか、打線は何回くらいチャンスを作り出せるのか、頭の中でシミュレートしてみましょう。相手打線が強力で少なくとも５点は取られそうだという時に、初回からスクイズをするのは上手い作戦とは言えません。

試合には必ずと言っていいほど、ポイントとなる場面がやってきます。そこで思い切ったことができるかどうかも勝負のわかれめです。もう次の打席が回ってこない場面で塁に出たら、たとえ4番バッターだったとしても足の速い選手を代走に出す方が得策ですし、１点を守り切るためならば守備をごっそり入れ替えてしまうのも面白いかもしれません。

自分のチームのことは自分が１番よくわかっているはずです。適材適所を心掛け、代打・代走を起用するタイミング、ピッチャーの疲れ具合等、色々と頭を使って試合を進めていってください。

闘志だけでは優勝は難しいでしょう。単に投げ、打っているだけでは、連戦連勝が求められる大会ではなかなか勝ち進むことはできません。

オーダーセレクト

試合のオーダー表や、大会メンバー表、練習参加選手を決定（主人公がキャプテンの時のみ）する画面です。
試合での先発メンバー、ポジションを決定します。

方向キー	：カーソルの移動
○ボタン	：決定
L１(L２)ボタン R１(R２)ボタン	：成績などの表示項目切り替え
STARTボタン	：設定終了

まず交代される選手（ポジション）にカーソルを合わせて○ボタンを押し、次に交代する選手（ポジション）にカーソルを合わせて○ボタンを押して下さい。
練習参加選手を決定する場合は、練習に参加させたい選手にカーソルを合わせて○ボタンを押します。参加を取り消す場合は、変更したい選手にカーソルを合わせて○ボタンを押すと元に戻ります。

STARTボタンでメンバー設定を終了します。

利き腕の方向に送球する時は体の向きを変える必要があるからワンテンポ送球が遅れるわ。たとえば、サードはファーストに投げる機会が多いから右利きの選手が適しているの。
綾菜

選手交代

試合中にSTARTボタンを押すとタイムとなり、選手交代画面になります。
SELECTボタンを押すと、相手チームのオーダーを見ることができます。

方向キー	：カーソルの移動
○ボタン	：決定
×ボタン	：キャンセル

操作方法はオーダーセレクトの時と同じです。

選手交代などの時、名前の横に表示されている顔のイラストは、その選手の自信を表しています。
顔が上を向いている選手ほど、その起用場面に対して自信を持っています。選手起用の参考にしてください。

攻撃

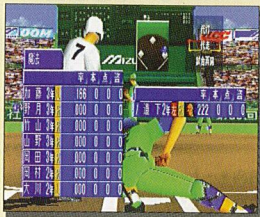
攻撃中にSTARTボタンを押すと、代打、代走を選択できます。

起用できる選手の人数が7人を超えるときは、画面に表示することができません。カーソルを画面外に出すことで選手データがスクロールして、次の選手が表示されます。既に試合に出場している選手は黒く表示され、選択することはできません。

●代打

代打に出す選手を選択します。左打者を連続して代打に出して、疲れの見え始めた右投手をマウンドからひきずりおろしてみては・・・

●代走

まず何塁走者に代走を出すかを方向キーで選択、○ボタンで決定し、次に代走に出す選手を選択します。
満塁のチャンスでランナー全員に代走を出すのも面白いかもしれません。

守備

守備中にSTARTボタンを押すと、選手交代、守備位置変更、守備シフトの選択ができます。

●選手交代

試合に出ている選手と控え選手の交代を行います。
最低でも一人か二人は守備要員を用意しておきたいものです。

●守備位置変更

試合に出ている選手のポジションを変更します。
犠牲フライが考えられる場面で、一番打球が飛びそうなところに最も肩の強い外野手を配置するのも作戦の一つです

●守備シフト

守備シフトを変更します。方向キーの上下で内野か外野かを選択し、左右で守備シフト（前進、定位置、後退）を選択します。
守備シフトはその打者の間だけ有効です。

試合中の操作方法（攻撃）

各進塁ボタンと同時に押して帰塁／進塁のキャンセル

2→3塁進塁／リード

3→本塁進塁／リード

1→2塁進塁／リード

走者全員進塁、ヒットエンドラン（スタートの準備）

バッターボックス内の移動

打撃の打ちわけ

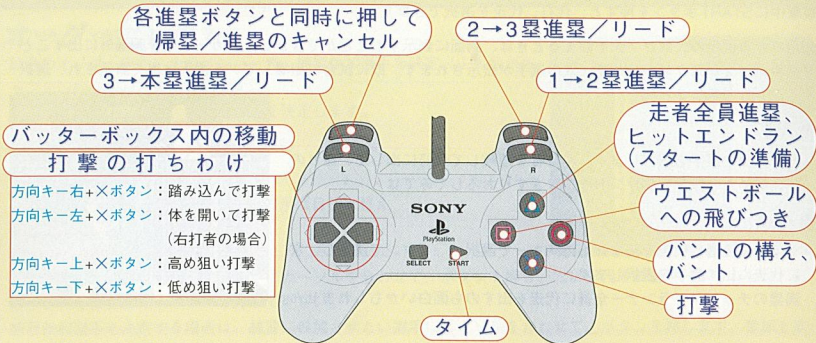
方向キー右+×ボタン：踏み込んで打撃
方向キー左+×ボタン：体を開いて打撃
（右打者の場合）
方向キー上+×ボタン：高め狙い打撃
方向キー下+×ボタン：低め狙い打撃

ウエストボールへの飛びつき

バントの構え、バント

打撃

タイム

打撃

方向キー＋×ボタン

方向キーでスタンスを動かし、バットの芯にボールが当るように調整して×ボタンでスイングします。
あまりヒットが打てなくてもそれ程心配する必要はありません。それはあなたの操作テクニックが原因ではないかもしれないからです。あなたがジャストミートしたと思っても、その選手の能力が低ければ決して良い当たりにはならないでしょう。スイングの微妙なタイミングに頭を悩ませるよりも、打撃センスを持った選手を見つけ出し、才能を開花させることに力を注ぎましょう。

投手によって投げられる球の種類は決まってるの。じっくり投球を観察して相手投手の球筋を覚えてね。
それと、バットのどの位置に当たればボールが一番よく飛ぶかは、トスバッティングがもっとも身に付きやすいわ。　綾菜

ヒットエンドラン

△ボタン

ピッチャーが投球モーションを開始する前に△ボタンを押しておくことで、全てのランナーがスタートの準備をします（もう一度△ボタンを押すと、キャンセルします）。あとは通常通りバッティングをすればヒットエンドランの成立です。

バント

方向キー＋○ボタン２回

１度目の○ボタン入力でバントの構えをします。
ボールにタイミングをあわせてもう１度○ボタンを押すとバントします。
この時のタイミングによってボールの転がり具合が変化し、方向キーの左右で転がる方向を調整できます。
×ボタンでバントの構えをキャンセルします。

ウエストボールへの飛びつき

方向キー＋□ボタン

スクイズなどの局面で、相手投手がウエストボールを投げてきた時は、□ボタンでスイングすることで当てることができます。必ず当ると限らないのは本当の野球と同じです。
なお、ウエストボール以外のボールは□ボタンでは打てません。

リード

下記のボタン操作で走者を指定して、リードすることができます。

１塁走者	２塁走者	３塁走者
Ｒ１ボタン	Ｒ２ボタン	Ｌ１ボタン

走塁

走塁は基本的にコンピュータが自動的に行います。ヒット時は各自選手たちの判断で進塁します。
ただし下記のボタン操作で進塁、帰塁を指示することができます。

	１塁走者	２塁走者	３塁走者	走者全員
進塁	Ｒ１ボタン	Ｒ２ボタン	Ｌ１ボタン	△ボタン
帰塁	Ｌ２ボタン＋Ｒ１ボタン	Ｌ２ボタン＋Ｒ２ボタン	Ｌ２ボタン＋Ｌ１ボタン	Ｌ２ボタン＋△ボタン

ランナーを帰塁させる時は、Ｌ２ボタンを先に押してから走者を指定するボタンを押してください。
たとえば１塁走者を２塁に進塁させてから、あわてて帰塁するような場合、Ｒ１ボタンを押したままだとＬ２ボタンを押してもランナーは戻りません。
進塁させようとしてボタンを押す時は、押しっぱなしにせずに軽く１回押すほうが操作しやすいでしょう。

試合中の操作方法（守備）

「'98甲子園」は単なるスポーツアクションゲームではなく、高校野球のシミュレーションゲームです。ボールを投げた後、バットに当たる直前で無理矢理コースを変化させるといった、実際ではありえないような操作はできません。このゲームでコントロールを磨こうと思えば、1にも2にも投球練習です。試合の時と違い、投球練習では疲労によってコントロールが乱れるということがありません。ピッチングの感覚を覚えるには最適でしょう。また、投球練習をすることによってあなただけでなく投手自身も成長します。練習を通じてゲーム内の投手と一心同体となることを目指してください。

投球

●投球コースの決定

はじめに方向キーで投球するコースを決定します。
画面には表示されませんが、最初はストライクゾーンの中心に狙い（カーソル）があり、方向キーの入力にあわせて狙いが移動します。
どれぐらいキーを押せばどれぐらいコースが変化するのか、練習を重ねて身に付けてください。
方向キーから手を離しても狙いはそのまま変わりません。

●球種の決定

投球コースが決まったら、△ボタン・○ボタン・×ボタン・□ボタンで球種を決定して投球を開始します。
この時のボタン操作によって投げられる球種は、ピッチャーによって決まっています。
球種を決定した後はコースは変更できません。

(右投手、センター方向からの視点時)
左投手は □ボタン：シュート・シンカー系、○ボタン：カーブ・スライダー系になります。また、左右どちらの投手でも、バックネット側からの視点の時は□ボタンと○ボタンが逆になります。

牽制・ウエストボール

牽制・ウエストボールは球種を決定する前に、下記のボタン操作で行います。

1塁牽制	2塁牽制	3塁牽制	ウエストボール
R1ボタン	R2ボタン	L1ボタン	L2ボタン

守備

打球の捕球はコンピュータが自動的に行います。プレイヤーが操作することはできません。

野手がボールを取る前に送球する塁を指示することが肝心よ。ボールを取ってからどの塁に投げるかを考えていては一瞬動きが止まってしまうことになるわ。
綾菜

送球

送球は基本的にコンピュータが自動的に行います。
ただし下記のボタン操作で送球する塁を指示することができます。
送球先が離れている場合はコンピュータが自動的に判定して中継に投げます。

1塁	2塁	3塁	本塁
R1ボタン	R2ボタン	L1ボタン	L2ボタン

このゲームではより本物の野球に近づくように、現実の野球とかけ離れた指先のテクニックを磨くことよりも、瞬間的な状況判断や決断力を重視しています。ですから守備における捕球動作は全てコンピュータが自動的に行い、プレイヤーが重要だと判断した時にだけ、送球の指示をするようになっています。
指先ではなく頭を使った野球を心掛けましょう。

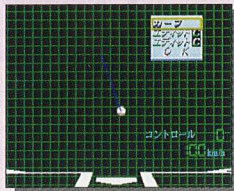
モーションエディット

投手の投球フォーム、ボールの握りをエディットできます。

方向キー	：カーソルの移動、項目の変更
○ボタン	：決定
×ボタン	：キャンセル、前の画面に戻る
□ボタン+方向キー	：カメラアングルの変更

画面右上に選手のデータが表示されます。まずエディットする選手を選択してください。

握りエディット

ボールの握りをエディットすることができます。
まず球種を選択し、投球シュミレートウィンドウ（画面中央）を見ながら、握りをエディットしてください。
エディットの内容によって球筋が変化し、コントロール値とスピードメーターが変動します。
コントロール値は狙ったところにどれだけコントロールできるかを表し、数値が高い方がコントロールが良くなります。
[ＯＫ]を選ぶと、握りがセーブされます。

プロモード

ピッチャーの投球フォームを本格的にエディットすることができます。
ただしセットポジションからの投球時には元のフォームに戻ります。

プロモードはエディットするのが難しいから、何度もチャレンジしてコツをつかんでね。自分の思い描く理想の投球フォームが完成すれば、ゲームが何倍も面白くなるはずよ。「フレーム」っていうのは投球フォームを連続写真にした1枚分のようなもの。「モーション」は、「動き」という意味で、ここではピッチングのことと思ってくれればいいわ。

綾菜

●エディット

フレーム指定で選択したフレームのモーションをエディットします。
方向キーでエディットする関節を指定し、○ボタンを押しながら方向キーを押すことで関節を曲げることが、Ｌ２，Ｒ２ボタンを押すことで関節を回転させることができます。このときモデルの対応する箇所が光ります。

●フレーム指定

カーソルでエディットしたいフレーム番号を設定設定して、×ボタンで前の画面に戻ります。。その他に、下記の３つの作業が行えます。

＜フレームコピー＞

○ボタンを押して特定のフレームを選択し、他のフレームでもう一度○ボタンを押すと、そのフレームにはじめに選択したフレームをコピーします。

＜キーフレーム設定＞

○ボタンを押して特定のフレームを選択し、同じフレームでもう一度○ボタンを押すと、キーフレーム設定ＯＮ・ＯＦＦの切りかえをします。

キーフレーム設定がＯＮのフレームの上には[K]が表示されます。最初と最後のフレームは常にＯＮになっています。

＜モーション補間＞

補間ボタンを押すとキーフレーム設定がＯＦＦのフレームはＯＮのフレームとフレームの間をつなぐ滑らかな動きになるよう、自動的に設定されるようになっています。

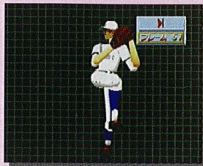
●アニメーション

作成したモーションの確認を行います。

[再生ボタン]

ゲーム中の速度でモーションを展開します。

[フレーム]

方向キーの左右でコマ送り・戻しができます。

フォーム設定

別の投球フォームにしたり、エディットしたフォームを元に戻すことができます。
ただしピッチャーのレベルによっては選択できないフォームも存在します。

校旗エディット

自校の校旗をエディットすることができます。作成した校旗は試合中、観客席に表示されます。
校旗を作成しなかった場合にはあらかじめ用意されたものが表示されます。

最初に生地を選んでください（1度選んだ生地は途中で変更できません）。

道具

●えんぴつ
点および線を書きます。えんぴつは3種類の太さがあります。

●消しゴム
えんぴつや文字スタンプで描いたものを消します。えんぴつと同様、3種類の太さがあります。

●校名文字スタンプ
自分の高校の名前を1文字ずつ貼り付けます。文字の大きさは3種類です。

●アルファベットスタンプ
アルファベット（A～Z）を貼り付けます。文字の大きさは4種類です。
[END]ボタンを押すとセーブして戻ります。

校歌エディット

自校の校歌をエディットすることができます。作った校歌は校歌斉唱時に流れます。
作曲しなかった場合にはあらかじめ用意されたものが流れます。
最初にジャンルを選んでください（1度選んだジャンルは途中で変更できません。

ジャンル選択	
マーチ1	ジャングル
マーチ2	ゴアトランス

校歌の作曲は、メロディー、音色、コード、リズムを入力することで成り立っています。
メロディーを作曲する方法にはスコア入力とブロック入力があります。
1度どちらかの方法で入すると、入力方法を変更することができません。
もし変更したい場合には入力したメロディーに関するデータを全て消去する必要があります。

音色、コード、リズムのエディットはブロック入力でしか行えません。
メロディーをスコア入力で作成していてもブロック入力で行ってください。

スコア入力

音符を譜面の上に並べてメロディーを自由に24小節まで
作曲できるモードです。

●入力

方向キー上下：音程の変更
左右：カーソルの移動
△ボタン：△ボタンを押しながら方向キーの左右を押すと、小節単位でカーソルが移動します。
L2ボタン：ノート・メニューを出して音符の長さ・種類、記号を選択
○ボタン：入力
0半音の設定は入力した後で行ってください。

※3連符・タイの入力

3連符・タイを入力する時は、あらかじめつなげる音符を入力した後、
先頭の音符にカーソルを合わせて記号を入力してください。
ただし、4拍目に3連符を入力する時は、最初に3拍目より手前で入力しておいてください。
なお、小節をまたいでタイを入力することはできません。

●修正

カーソルを修正したい音符に合わせて、「入力」の時と同じように音程、音符の長さなどを変更します。

○ボタン：音符の挿入（その小節内でのみ有効）
□ボタン：半音（#、♭、ナチュラル）の設定。
カーソルをト音記号に合わせ○ボタンを押すと、方向キーの上下で調号を変更できます。

●削除

×ボタン：カーソル位置の音符を削除します。
システム･メニューの「編集」で小節単位の削除ができます。

●試聴

STARTボタン：表示している小節を試聴することができます。
SELECTボタン：停止、もう一度押すと1小節目に戻ります。
デッキ操作メニューで曲全体を試聴できます。

●終了

音符の入力が全て終わったらノート･メニューで[Fine]を入力してください。

ブロック入力

ブロックを組み立てるように簡単に20小節まで作曲できるモードです。
ブロックは上からメロディー、音色、コード、リズムです。

●メロディー・ブロック

あらかじめ設定されたメロディーのパターンが1から56まで表示されます。
この中から自分の気に入ったメロディー・パターンを1小節ごとに選択して作曲していってください。
[なし]を選択するとその小節にはメロディーが入力されません。
なお、メロディー・パターンはブロックの位置によって異なります。
STARTボタン：メロディー・パターンの試聴
※スコア入力でメロディーを作曲している場合、メロディー・ブロックには[スコア]と表示され、入力することはできません。

●音色ブロック

音色を選んでください。

音色の種類：
マーチ系10音色
テクノ系12音色
STARTボタン：音色の試聴

●コード・ブロック

キー（調：C、C＃、Dなど）が表示されます。キーを選択するとコード（メジャー、マイナー、セブンスなど）が表示されるのでその小節のコードを選択してください。
次にオンベース（CのコードでGのベース音にしたいなど）を指定します。ベースとなるキーを選択してください。オンベースを指定しない時は[なし]を指定してください。
STARTボタン：コードの試聴

●リズム・ブロック

リズムを選んでください。
[なし]を選択すると伴奏は演奏されません。
STARTボタン：リズム・パターンの試聴

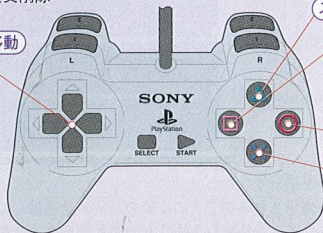
編集

小節単位で曲の内容を編集します。スコア入力で入力したものも、ブロック入力で入力したものも、同時に編集します。

- くり返す：指定した範囲の小節をコピーして挿入します。
- 挿入する：空き小節を挿入します。
- 削除する：指定した範囲の小節を削除します。後ろの小節は前に詰まります。
- 消去する：指定した範囲の小節を消去します。

歌詞入力

校歌の歌詞を作詞することができます（1小節に最大16文字)。
作詞した歌詞は校歌斉唱時に表示され、曲の進行にあわせて歌詞の色が変化します。

- 切替：文字の種類切替
- 空白：スペースを挿入
- 削除：全文削除

ヘルプ

操作方法の説明を表示します。

戻る

校歌エディットの終了。作曲内容が保存されます。

おねがい

「９８ 甲子園」をプレイするときに、以下の点にご注意ください。

ゲーム内容についてのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントは各専門紙、攻略本をご覧ください。

商品の企画、生産には万全の注意を払っておりますが、プログラム上予期できない不都合が発見される場合があります。万一、誤動作を起こすような場合がございましたら、弊社ユーザーサポートまでご連絡ください。

魔法株式会社ユーザーサポート係

受付時間　１４：００～１８：００　月～金曜（祝日を除く）

〒651-0058　神戸市中央区葺合町馬止１－１０　マジカルビル

ＴＥＬ　０７８－２６１－２７９０　ＦＡＸ　０７８－２６１－２７９２

本ソフトウェアおよび本書で使用されているデータならびに名称（大会名、高校名、選手名、球場等）はすべて架空のものです。実在の人物、団体等とは一切関係ありません。
本ソフトウェアおよび本書の一部または全部を弊社に無断で使用・複製することはできません。また、弊社に無断で使用した際のトラブル等について、弊社は一切の責任を負いません。
本ソフトウェアおよび本書は、改良その他により予告なく変更する場合があります。

ベースボールクイズに挑戦!?

Q. 甲子園で“優勝”するために必要なものは？

A. 血と汗と涙、そして“デジキューブの完全攻略本!”

'98 YEAR 魔法公認 甲子園 完全攻略本（仮称）

6月発売予定！ 価格未定 A5判

第2弾は「花火 完全攻略本（仮称）」7月発売予定！

meets

DigiCube

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使い
なると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめくださ
●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様
“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」およ
“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面
上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了
“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全
止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけた
本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけない
うに取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディ
クが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってくださ
その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるい
接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光の
たる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●
ースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対にお
ください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客
の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでく
さい。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合
あります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時
プレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ご

'98甲子園

人間モザイク
～より良くゲームをご理解いただくために～

９回の裏、ワンアウト。その時おれは、逆転のランナーとしてセカンドベースの上にいた。

続くバッターがサードフライを打ち上げツーアウト。監督は代打に滝沢の名前を告げた。
滝沢はついに最後までレギュラーにはなれなかった。

滝沢がレギュラーになれなかった直接の原因はおれにあった。
キャプテンのおれは、守備に不安のあった滝沢に、得意なバッティングを生かすことのできる
代打の切り札としての役割を望んだ。
そして滝沢はそれを承知してくれた。
チームのことを考えて、レギュラーになるという希望を捨ててくれたのだ。

ここで打ってくれなければ、おれのあの時の判断は間違っていたことになる。
それよりも、毎日欠かさず来る日も来る日もバットを振り続けた滝沢の高校生活の意味を考えたとき、
ここで打てなければそれが無に帰すような気がして、
単に勝ちたいという気持ちを超えた何かをおれは感じ始めていた。

「たかが野球じゃないか」と言う人がいる。そういう人の気持ちがまったくわからないわけじゃない。
日曜日、真夏の太陽が照り付けるグラウンドでいつもと変わることのない練習を繰り返していると、
何でこんなことしてるんだろう、 そう思う瞬間が正直に言ってある。
女の子とデートをしているやつもいる、いい大学を目指して受験勉強に打ち込んでいるやつもいる。
でも、 とその度に思う。
おれから野球をとったら何が残るんだ。

滝沢は打った。三遊間を鋭い当たりが抜けていく。ホームに帰れるかどうかは微妙なタイミングだ。
スタートは悪くなかった。
いける。
おれはホームに向かってまっすぐ走っていた。その向こうにある真の友情を目指して。

SLPS 01204